

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN
PADA SUPORTER SEPAKBOLA INDONESIA
*MOTION GRAPHIC DESIGN AS MEDIA EXTENSION OF INDONESIA SOCCER
SUPPORTERS***

Moh Ivan Auliya Abdul Kafid¹, Rendy Pandita Bastari², Adya Mulya Prajama³

^{1),2),3)}: School of Creative Industries – Telkom University

¹ivanauliya@student.telkomuniversity.ac.id, ²rendypanditabastari@telkomuniversity.ac.id,

³adyaprajana@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Indonesia saat ini masih memiliki banyak masalah dalam hal sepakbola, yang paling sering bermasalah adalah pendukung sepakbola Indonesia. Pendukung sering melakukan berbagai pelanggaran yang kerap berujung pada kerusuhan, dampak yang dihasilkan dari kerusuhan antar suporter tidak hanya dalam bentuk denda tetapi juga mengarah pada kematian suporter, menurut data yang dikeluarkan oleh *Save Our Soccer* (SOS) mengatakan bahwa telah terjadi 56 pendukung tewas selama liga Indonesia berlangsung dari 1995-2018. Desain ini menggunakan berbagai metodologi penelitian yaitu Studi Sastra, Pengamatan, Wawancara, dan Kuesioner. Dari hasil studi literatur, pengamatan dan wawancara menemukan bahwa kerusuhan pendukung sering disebabkan oleh kekecewaan dalam hasil pertandingan dan provokasi dari elemen yang tidak bertanggung jawab. Kemudian dari hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa target audiens menggunakan media sosial sebagai tempat untuk mendapatkan informasi dan media yang sering dinikmati adalah Video, sehingga media informasi tentang pendukung sepakbola akan menggunakan teknik *motion graphic* karena menggunakan video sebagai medianya. Hasil penelitian ini berupa informasi video menggunakan teknik gerak grafik dalam penyampaian informasi tentang konseling kepada penggemar sepakbola Indonesia.

Kata kunci : Suporter, Sepak Bola, Motion Graphics, Video.

ABSTRACT

Indonesia currently still has many problems in terms of football, the most often problematic is supporters of Indonesian football. Supporters often commit various violations that often lead to riots, the impact resulting from riots between supporters not only in the form of fines but also leads to the death of supporters, according to data released by Save Our Soccer (SOS) said that there have been 56 supporters killed during the Indonesian league lasted from 1995-2018. This design uses a variety of research methodologies namely Literature Study, Observation, Interview, and Questionnaire. From the results of literature studies, observations and interviews found that supporter riots are often caused by disappointment in the results of the match and provocation from irresponsible elements. Then from the results of the questionnaire it can be concluded that the target audience uses social media as a place to get information and media that is often enjoyed is Video, so that the media of information on football supporters will use the technique motion graphic because it uses video as its medium. The results of this study are in the form of video information using motion graphic techniques in the delivery of information about counseling to Indonesian football fans.

Keywords: *Supporters, Football, Motion Graphics, Video.*

1. Pendahuluan

Berdasarkan data Worldometers, Indonesia saat ini memiliki jumlah penduduk sebanyak 269 juta jiwa atau 3,49% dari total populasi dunia. [4] dengan jumlah ini Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk terbesar di Asia Tenggara, dan terbesar ke empat di dunia. Dengan jumlah penduduk sebesar ini, Indonesia memiliki potensi yang sangat bagus untuk kedepannya dalam industri sepakbola. Bahkan salah satu tim sepak bola asal Indonesia, Persib Bandung masuk 25 besar klub terpopuler di dunia dan menjadi klub sepak bola paling populer di Asia menurut ResultSport per Januari 2020, [1] dengan hal ini semakin membuktikan bahwa sepak bola merupakan olah raga yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia. Dengan potensi ekosistem sepak bola yang bagus, Pada tahun 2021 Nanti, Indonesia ditunjuk sebagai tuan rumah Piala Dunia Sepakbola dikelompok usia dibawah 20 tahun.

Dibalik kabar menggembirakan tersebut, Indonesia masih memiliki banyak masalah dalam persepakbolaan, dari regulasi liga, mafia pertandingan, pengembangan anak usia dini, dan yang paling sering bermasalah adalah supporter sepak bola Indonesia.

Setiap bulannya Komdis Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI) selalu memberikan sanksi kepada klub klub yang bermasalah terutama pada perbuatan supporter pada saat pertandingan berlangsung, dari pelemparan botol ke lapangan, nyanyian rasis dan penyalaan flare. Namun tak hanya di sektor klub namun juga pada saat Tim nasional Indonesia tak jarang juga sering terkena sanksi oleh Asian Football Confederation (AFC) dikarenakan perbuatan supporter yang kadang merugikan PSSI, bahkan yang terakhir saat kualifikasi Piala dunia 2022, 5 September 2019 lalu, saat pertandingan Indonesia melawan Malaysia, Pertandingan sempat terhenti beberapa menit dikarenakan ulah supporter. [10]

Akibat kejadian ini membuat Indonesia harus menerima denda sebesar 3,5 miliar rupiah oleh The Fédération Internationale de Football Association (FIFA) dan ditambah dengan pertandingan tanpa penonton untuk pertandingan melawan Uni Emirat Arab pada 31 Maret nanti. dengan adanya masalah ini membuat reputasi dari persepakbolaan Indonesia semakin suram di level Internasional.

Masalah ini tak hanya berhenti di level tim nasional namun juga ada pada Liga 1, tercatat jumlah denda yang diterima oleh PSSI dari 18 tim Liga 1 mencapai 8,4 miliar rupiah atau lebih banyak daripada jatah subsidi satu klub liga 1 untuk mengarung satu musim yaitu 5 miliar. 90% dari seluruh jumlah denda tersebut diantaranya disebabkan oleh ulah supporter yang sering melanggar peraturan.

Permasalahan Supporter ini masih berlanjut dalam lanjutan pertandingan pekan ke 3 Liga 1 Indonesia 2020, dalam pertandingan antara PSIS Semarang melawan Arema Malang Tepatnya di penghujung pertandingan terjadi kerusuhan antar supporter. [11] para supporter berhamburan turun dari tribun ke lapangan. Hal itu disinyalir karena adanya oknum yang membuat kedua supporter. PSIS dan Arema FC panas sehingga terjadinya gesekan dan saling lempar botol antar kedua supporter. Kejadian ini Tak cukup sampai di dalam stadion saja, namun juga berlanjut saat perjalanan kepulangan rombongan Aremania yang juga tak berjalan mulus. Mereka diserang kelompok supporter lain di pintu masuk Tol Bawen, Jawa Tengah. Ada bus yang mengalami pecah kaca karena lemparan benda keras. Sehingga membuat Kepolisian turun tangan untuk mengamankan kendaraan Aremania hingga memasuki tol.

Dari kejadian ini, Kerugian yang dialami tidak hanya berupa kerugian finansial, namun bisa saja berupa kerugian yang dapat menelan korban jiwa, Menurut data yang dirilis Lembaga swadaya masyarakat sepak bola Save Our Soccer (SOS) mengatakan bahwa sudah ada 56 supporter tewas selama liga Indonesia berlangsung dari tahun 1995-2018. [9] dan itu bukan angka yang patut untuk dibanggakan, karena itu hanya sebagian kecil dari masalah masalah yang terdapat di persepakbolaan Indonesia.

Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan pendekatan fenomenologis yaitu melakukan pengamatan terhadap perilaku dari supporter sepakbola Indonesia ketika menonton sepak bola di stadion, dan media informasi yang digunakan oleh remaja. Wawancara adalah penggalan ide, rancangan dan pengalaman. [8,32] Telah dilakukan kepada Koordinator dari Lembaga Swadaya Save Our Soccer (SOS), Bapak Akmal Marhali. Wawancara untuk penggunaan media, Abdul Rochman sebagai *Project & Designer Executive* di *Start Friday Brand Consultant Asia*. dan Wawancara mengenai tanggapan mengenai fenomena oleh supporter sepakbola Indonesia, Bastiani Bimo (Supporter Persib Bandung), Muhammad Ardhi (Supporter Persija Jakarta) dan Alvin Ramaquita (Supporter Persebaya Surabaya). Dalam melakukan Analisis dan penarikan data penulis menggunakan metode matriks. yaitu dengan membandingkan dan menyelaraskan objek yang dinilai memiliki tolak ukur yang sama, untuk membantu penyajian data dalam tulisan atau gambar yang seimbang. [8,50-51]

2. Tinjauan Teoritis

Penyuluhan dapat dipahami sebagai proses, serta dalam memahaminya akan melalui 4 tahapan yaitu sebagai proses penyebaran informasi, Proses Pencerahan, Proses perubahan perilaku dan sebagai proses untuk mendidik. [6,10] agar penyuluhan dapat tersampaikan dengan baik, maka akan memerlukan Strategi komunikasi yang merupakan keseluruhan perencanaan, taktik, dan cara yang dipergunakan untuk melancarkan komunikasi dengan memperhatikan keseluruhan aspek yang ada pada proses komunikasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. [3]

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari komunikator ke audiens, sehingga dapat memberikan perasaan, perhatian, dan minat serta menarik perhatian manusia mengenai informasi yang akan disampaikan oleh komunikator. [7,6] serta dalam perancangan sebuah media tentu harus memperhatikan strategi komunikasi serta visual yang tepat untuk menarik perhatian khalayak sasaran. [2]

Motion graphic adalah salah satu media dalam penyampaian infografis menggunakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi dan Data dengan menggunakan teknik Animasi. [5,74] pada dasarnya dalam membuat sebuah perancangan media yang baik memiliki berbagai unsur seperti tata letak atau layout yang merupakan penonjolan sebuah isi seperti ilustrasi atau gambar atau konten yang penting dengan ukuran paling besar maupun dikelilingi oleh bidang putih memiliki tujuan untuk menarik perhatian dari audiens pada konten tersebut. [12]

3. Hasil Studi Dan Pembahasan

Objek dalam penelitian ini adalah supporter sepakbola Indonesia, Target sasaran dari Penyuluhan ini merupakan remaja dengan usia 18 tahun hingga 25 tahun atau remaja dengan yang saat ini masih berada di bangku SMA hingga kuliah S1. Dalam kurun usia remaja ini, target audiens merupakan generasi Z yang merupakan generasi kelahiran 1995-2010.

Generasi Z ini merupakan generasi yang berkembang seiring dengan semakin majunya teknologi informasi yang sedang gencar. Mudah-mudahan mengakses informasi yang dicari melalui internet dan kemudahan lainnya membuat generasi muda atau remaja saat ini mengalami perubahan sikap dan sifat yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Semakin banyak akses informasi, semakin luas juga wawasannya.

Media yang akan digunakan adalah dengan menggunakan *motion graphic* untuk menyampaikan informasi yang mudah dipahami oleh target audiens sesuai dengan data dan analisis, Media ini diambil berdasarkan pada behaviour dari generasi Z yang selalu menggunakan gadget dan media sosial sebagai tempat pemenuhan informasinya.

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan dengan metode observasi tidak langsung, yaitu penulis melakukan observasi melalui beberapa dokumenter dan berita mengenai sepakbola. dapat disimpulkan bahwa kerusuhan supporter kerap kali disebabkan oleh kekecewaan akan hasil atau pelayanan dari klub kebanggaannya, namun dalam mengekspresikan kekecewaan ini supporter kerap kali melakukan tindakan-tindakan yang ekstrim seperti merusak fasilitas stadion, melakukan keributan di depan stadion hingga membunuh supporter rival klub kebanggaannya, tentu saja tindakan seperti ini tidak dapat dimaklumi, apalagi hanya berdasarkan kecintaan pada klub, karena sepak bola seharusnya yang dapat menyatukan antar supporter, bukan untuk memecah belah kesatuan yang sudah dijaga.

Dari hasil wawancara dengan beberapa supporter, dapat diambil kesimpulan bahwa salah satu penyebab dari kerusuhan ini sering sekali diawali oleh provokasi oleh supporter, maka dari itu perlu adanya kerjasama antar sesama supporter, dan juga penyuluhan informasi mengenai peraturan-peraturan sangat diperlukan bagi supporter agar mereka tau mengenai konsekuensi dari apa saja yang mereka lakukan. Belum lagi ditambah dengan Panitia pelaksana yang tidak dapat menjamin kenyamanan dan ketertiban dalam pertandingan dapat mengurangi rasa aman dalam menikmati pertandingan sepakbola.

Kemudian dari hasil wawancara dengan Koordinator Save our soccer adalah bahwa hal yang dapat dilakukan untuk mencegah anarkisme pada supporter, adalah dengan cara PSSI memberikan aturan dan sanksi yang tegas. Serta diperlukannya kerja sama antara Federasi, klub dan supporter sepakbola Indonesia untuk dapat menciptakan suasana yang aman saat menonton sepak bola langsung di stadion.

Berikutnya adalah hasil wawancara dengan *motion designer* dapat diambil kesimpulan bahwa dalam menggunakan *motion graphic* sebagai media penyampaian informasi harus mengutamakan dalam pembuatan konten atau naskah terlebih dahulu, agar mudah dipahami oleh audiens. Baru setelah itu mulai untuk memikirkan visualisasi agar menghasilkan tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan awareness dari audiens.

Dengan hal ini dapat disimpulkan, dalam pembuatan *motion graphic* ini harus memuat tentang informasi mengenai bagaimana cara untuk mencegah terjadinya anarkisme antar supporter distadion, serta dalam pembuatan medianya nanti harus mengutamakan dulu dari segi pembuatan naskah sehingga dapat mempermudah dalam perancangannya.

Kemudian untuk memberikan informasi kepada suporter sepak bola Indonesia mengenai pencegahan tindakan kekerasan antar suporter dalam pertandingan sepakbola, penulis memberikan judul *motion graphic* ini adalah *Wake Up Indonesia!*.

Alasan mengambil Judul *Wake Up Indonesia!* Adalah Karena program konten *motion graphic* ini yang berisikan tentang informasi informasi yang tidak diketahui atau dilupakan begitu saja oleh masyarakat, serta konten ini dapat digunakan untuk memberikan peringatan tentang konsekuensi apa yang akan terjadi jika melakukan sebuah tindakan serta memberikan pencegahan tindakan kekerasan antar suporter. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan awareness terhadap isu yang diangkat.

Dalam pendekatan yang digunakan dalam *motion graphic* ini akan menggunakan pendekatan rasional dan pendekatan emosional, dalam hal ini untuk pendekatan rasional lebih kepada tentang penyebaran informasi mengenai konten ini, lalu untuk pendekatan emosional, penulis akan menerapkannya pada naskah konten *motion graphic* nanti, lebih tepatnya untuk menarik empati dari audiens dengan menunjukan fakta fakta dari sebuah peristiwa dan ditambah dengan visual visual yang menarik, sehingga akan memberikan tingkat kepercayaan audiens pada komunikator.

Untuk penyampaian media akan dibagi menjadi 3 tahap yaitu *informing*, *Persuading* dan *reminding*. Pada tahap *informing* akan Mengenalkan *Motion graphic* ini ke khalayak sasaran dengan konten berupa trailer. Lalu pada tahap *persuading* akan Menunjukan *Motion Graphic* Ini ke khalayak sasaran berupa full video. Dan yang terakhir adalah *reminding* Menunjukan *Motion Graphic* Ini ke khalayak sasaran berupa *full recap* dari full video. Serta untuk platform yang digunakan untuk mempublikasikan *motion graphic* ini adalah melalui media sosial. proyek ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan proyek lainnya, yaitu dalam tampilan visual dan narasi yang digunakan. Tampilan visual yang digunakan dalam proyek ini menggunakan berbagai sumber materi seperti berita, *talkshow* dan artikel. Serta dalam penggunaan narasi yang digunakan adalah menggunakan rasa emphati sehingga relate dengan audiens yang dituju.

Dari segi Bisnis atau keuntungan secara finansial dari proyek ini dapat didapatkan melalui penjualan hak siar, apalagi dengan konten ini yang mengangkat isu isu tentang masalah yang dihadapi oleh Indonesia, tentu membuat konten ini memiliki umur atau kontinutitas yang lama, karena selama ada permasalahan maka bahan untuk membuat konten tetap ada. dengan hal ini bukan tidak mungkin jika konten ini akan mendapatkan sponsorship atau berada di platform digital lain (selain Youtube dan Instagram) seperti Netflix dan stasiun TV nasional.



Figure 1. Motion graphic footage

4. Kesimpulan

Dengan masih belum adanya media tentang penyuluhan pada supporter sepak bola Indonesia, dan ditambah dengan potensi industri sepak bola yang besar, maka perancangan ini memiliki peluang yang besar dimana saat ini masih belum banyak pesaingnya. dalam membuat sebuah media penyuluhan pada supporter sepakbola, akan sangat membutuhkan media yang sering digunakan oleh target audiens, sehingga

mempermudah target audiens untuk menerima informasi mengenai supporter sepak bola Indonesia, Mengingat target audiens yang berusia di antara 18-25 Tahun atau biasa disebut generasi Z, berdasarkan kebiasaan dari target audiens yang lebih sering menggunakan media social sebagai tempat untuk mendapatkan informasi maka dapat dikatakan bahwa media social dapat digunakan sebagai medium atau tempat untuk memberikan informasi, dan output media yang sering dinikmati oleh generasi Z adalah berupa Video, Sehingga dalam perancangan untuk media penyuluhan pada supporter sepak bola ini akan menggunakan Teknik motion graphic karena menggunakan Video sebagai output medianya.

Dengan adanya perancangan dan pembuatan motion graphic ini dapat memberikan informasi kepada supporter Indonesia dan juga mampu memberikan kritik serta saran kepada PSSI demi kemajuan persepakbolaan Indonesia.

5. Saran

Perancangan motion graphic ini merupakan langkah awal untuk membangun awareness mengenai permasalahan permasalahan yang dihadapi dalam persepakbolaan Indonesia kepada para supporter sepakbola Indonesia. Sehingga akan membutuhkan media yang sesuai dengan target audiens sehingga informasi dapat diterima oleh target audiens dengan mudah.

Dalam membuat Konsep bisnis harus ada keuntungan walaupun non-profit, karena pada dasarnya untuk membuat sebuah karya akan membutuhkan biaya yang digunakan untuk kelangsungan dalam membuat karya kedepannya. Serta dalam pembuatan Video Motion graphic harus memiliki novelty/ciri khas dari dari elemen grafis/icon/infografis. Sehingga dapat menjadi pembeda dari konten konten sejenis.

6. Daftar Pustaka

- [1] Aji, D. K. (2020, February 10). *indosport.com*. Retrieved from indosport.com:
<https://www.indosport.com/sepakbola/20200210/singkirkan-as-roma-persib-bandungmasuk-25-klub-terpopuler-di-dunia>
- [2] Arumsari, R. Y. and J. Utama, "KAJIAN PENDEKATAN VISUAL IKLAN PADA INSTAGRAM", *bahasarupa*, vol. 2, no. 1, pp. 52-58, Oct. 2018.
- [3] Fadilla, A. N., Syarief, A., & Mustikadara, I. S. (2014). STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL KEGIATAN WINDOW FARMING SEBAGAI ALTERNATIF BERKEBUN LAHAN SEMPIT PADA HUNIAN VERTIKAL. *Jurnal Sosioteknologi*, 13(3), 221–227.
- [4] Jayani, D. H. (2019, April 29). *databoks.katadata.co.id*. Retrieved from databoks.katadata.co.id:
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/04/29/jumlah-penduduk-indonesia269-juta-jiwa-terbesar-keempat-dunia>
- [5] Lankow, J. (2002). *Infographic, The Power Of Visual Story Telling*. Coloumn: Five Media.
- [6] Rejeki, H. (1999). *Dasar-Dasar Komunikasi Untuk Penyuluh*. Jogyakarta: Universitas Atma Jaya Jogyakarta.
- [7] Sadiman, A. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*,. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [8] Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. CV Dinamika Komunika: Bandung.
- [9] Tamtomo, A. B. (2018, September 26). *Kompas*. Retrieved from bola.kompas.com:
<https://bola.kompas.com/read/2018/09/26/16580438/infografik-data-suporter-tewascatat-hitam-dari-lapangan-hijau>
- [10] Wicaksono, A. (2019, October 9). *CNN Indonesia*. Retrieved from cnnindonesia.com:
<https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20191009062754-142-437945/rusuhindonesia-vs-malaysia-fifa-resmi-hukum-pssi>

- [11] Wildayanti, W. (2020, March 14). *bolasport.com*. Retrieved from *bolasport.com*:
<https://www.bolasport.com/read/312062335/kerusuhan-antar-suporter-terjadi-di-lagapsis-vs-arema-fc>
- [12] Yusantiar, R., & Soewardikoen, D. W. (2018). Perancangan Identitas Visual untuk Promosi Pariwisata Kabupaten Rembang. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 207–220. doi:10.33633/andharupa.v4i02.1626

